PC ENGINE APPENDIX AUGUST. 1993 NO.56

進め格闘少年

移植決定!▶餓狼伝説2／ワールドヒーローズ2／龍虎の拳
徹底攻略!▶ストリートファイターII'

GO AHEAD! WE ARE BATTLE KIDS!

格闘ゲームの数々が名のりをあげる、
PCエンジンのリング上。
そして新たな闘いのゴングが…!!

月刊PCエンジン8月号別冊付録

GO AHEAD! WE ARE BATTLE KIDS!

CONTENTS



ROUND-1

強力3大格闘G堂々移植決定!!

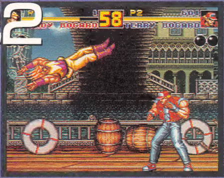
ついに我らがPCにも格闘ゲームの時代がやってきた！ それも強力なタイトルをひっさげてだ!! ストIIダッシュから、うれしい知らせは続くもの、まだまだ次があるらしいぞ。

アーケード、NEO・GEOで大人気のSNK 3大格闘ゲームがハドソンからPCに移植されることが決定した。超ラッキー速報だぜ！

GO AHEAD! WE ARE BATTLE KIDS!

餓狼伝説2

ハドソン　発売日未定　6000円(要ACカード)同梱



いわずと知れたアーケード格闘名作ゲームの第二弾。独特のライン移動システムや超必殺技、そして今や格闘ゲームキャラナンバーワンの人気を誇る「にっぽんいち！の不知火舞」など、移植希望でもダントツの票をになっていたソフトだけにファンには朗報だ。

GO AHEAD! WE ARE BATTLE KIDS!

ワールドヒーローズ2

ハドソン　発売日未定　6000円(要ACカード)



キャラの強烈すぎる個性や派手すぎる必殺技がウリの異種格闘ゲーム「ワーヒー2」も移植決定！ オリジナルは146メガという大容量だが、CDだったら全然平気。どんな移植になるか、まだ未定だけど、きっとファンの希望にそくした移植になると思うぞ。

GO AHEAD! WE ARE BATTLE KIDS!

龍虎の拳

ハドソン　発売日未定　6000円(要ACカード)



元祖100メガショックソフトの「龍虎の拳」もリリース決定。接近戦になると拡大した画面などは、はたしてちゃんと移植されるのであろうか？ 楽しみはいろいろあるけど、今からでも遅くない、NEO・GEOで練習しておこうね。

オリジナルはSNKのNEO・GEOからの移植だっ!!



▲カセットのでかさもハンパじゃない。そして右のスペックもハンパじゃない。ヘビーゲームユーザーには頼もしいマシンだよな。

NEO・GEOソフトタイトル数

44本('93年6月現在)

NEO・GEOって知ってる!?

アーケードのゲームをそっくり家庭で遊べるのが、このネオジオ。(48800円) 今ならかなり安い値段で入手できるぞ。

NEO・GEOスペック

CPU	Z80A　68000	
表示発色数	65,536色中 同時発色4,096色	
キャラクター容量		
スプライトサイズ	16×512～1×16	
スプライト表示数	380	
サウンド機能	FM音源	4音
	PSG	3音
	PCM音源	7音
	ノイズ音	1音
直接RAMアクセス能力　最大330Mbit		

※ACカード――PCエンジン・アーケードカード(仮称)。くわしくは本誌の10ページ参照。

ハドソン／年末発売予定／予価6000円

餓狼伝説2

伝説の男達、再び――!!

独自の2ライン移動システムや超必殺技などでアーケードで大人気を得た「餓狼伝説2」がPCに移植決定した。106メガというオリジナルの大容量もCDなら楽々サポートできる。さらに、ACカードにより、アクセスも快適になり、究めつけの格闘アクションが楽しめるのだ。PC新格闘時代を飾る堂々の第一弾ソフトの登場！　ハドソンの移植の出来を期待して続報を待て！



▶テリー・ボガード／GAROU DENSETSU 2

TERRY BOGARD

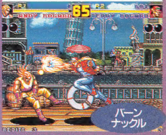
あんちゃん強いぜっ!!

オールマイティな主人公キャラ。しゃがみながら移動できるので、出だしが無敵状態になるライジングタックルと併用すれば、楽勝。コマンド系の技を出すまでが長く、無防備になるのが弱点か…。



▲下にためて、上+キック。対空攻撃にもってこいの技だ。

▼対空攻撃にも使えるが、技が出る前にモーションがあるので、読まれることも。



▶アンディ・ボガード／GAROU DENSETSU 2

ANDY BOGARD

ひたすら斬影拳!!

テリーの弟のアンディは、超必殺技以外はすべてコマンド技なので、比較的使いやすいキャラだろう。超スピードで接近して肘鉄砲をくらわす斬影拳としゃがみ小キックのコンビネーションはハメ技にもなる。



▲音速肘鉄砲(笑)。ただし無敵ではないので、かえされるケースも多い。

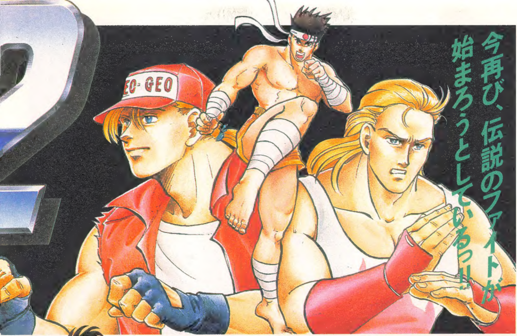
▼いわゆる気合弾。牽制には最良だ。敵のジャンプの落ち際も狙い目だね。

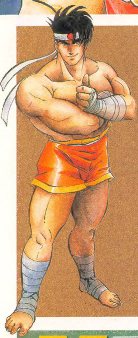




GO AHEAD! WE ARE BATTLE KIDS!

　画面はすべてNEO・GEO版のものです。





▶東 丈 GAROU DENSETSU 2

JOE HIGASHI

パンツ一丁、気合いもグー!!

ムエタイの王者は気合満点！ ハリケーンアッパーで相手を飛ばして、無敵技のタイガーキックで仕留める。リーチも長いので通常のキック攻撃もグー。つかみ技のひざ地獄も敵の体力をガンガン削ってくれるぞ。



▲避けるには防御するか飛ぶしかない。うまく飛ばせればこっちのものだ。

▼どうしても「タイヤキー」と聞こえてしまう。が、無敵技なので超使えるぞ。



▶不知火 舞/GAROU DENSETSU 2

MAI SHIRANUI

日本一のスタイルです!

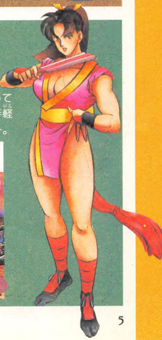
その華麗なプロポーションから繰り出されるのは忍者の技だ。扇子を持って戦う姿は、さながらお立ち台ギャルのごとしだが、超必殺技はコマンドも手軽でガンガン出せるお手ごろキャラ。勝利のポーズで揺れる胸も青少年にグー。



▲扇子をまわして炎をちらす。キャンセルをかけて連続で出せば効果的だ。

▼手軽なコマンドで繰り出せる必殺忍蜂で、相手のふところにとびこめ。







KIM KAPHWAN

▶キム・カッファン／GAROU DENSETSU 2

あ〜たたたたたた!

テコンドーの達人、キム。「けり」を主体にした攻撃パターンを持ち、比較的扱いやすいキャラ。ただ超必殺技のコマンドはかなりキテいる。果たしてパッドで入力することが可能なのだろうか。

某サマーソルトに似ている飛燕斬もおすすめ。

半月斬





飛翔脚

▲これもキャンセルをかけて敵の懐に飛び込めば、効果的。距離があると辛い。
◀快感の踏みつけ技。空中判定もあり、ジャンプ中の敵も踏める。



CHENG SIZAN

▶チン・シンザン／GAROU DENSETSU 2

ビンボはキライ!!

太極拳の使い手、チンは大金持ちの格闘家。その肥えた体に似合わず多彩な技を使いこなす。コマンド技の気雷砲は連続が可能なので敵を近付けなくすることができる。そのかわり、効果的な連続技を持っていないので、踏み込まれると辛いキャラだろう。

破岩激



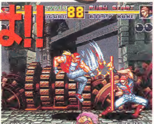


気雷砲

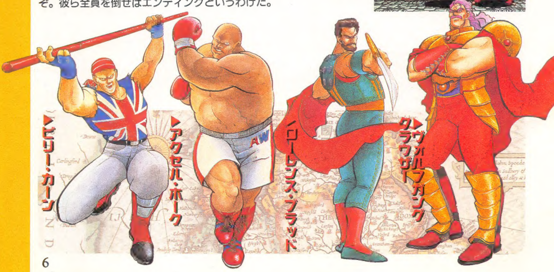
▲地面を這うローリングアタック。サッカーボールみたいに蹴りたいよね。
◀短距離の気合弾。コマンドを入れ続ければ連続で撃てる。

彼らを待つ闇の敵とは!!

クラウザーと3闘士がプレイヤーを待つ。



▼メインの8人キャラと戦った後は、強力な4人の戦士がプレイヤーを待ち受ける。こいつらは、攻撃方法も受けるダメージもハンパじゃないぞ。彼ら全員を倒せばエンディングというわけだ。



GO AHEAD! WE ARE BATTLE KIDS!

▶山田十兵衛／GAROU DENSETSU 2
JUBEI YAMADA



鬼の十兵衛参上!!

3人目の日本代表は、その老体からは想像もつかないほどの素早い動きで敵を翻弄する十兵衛じいさん。ダッシュ二本背負いなどのいわゆる「すいこみ」投げや、空中投げなど、投げ技を主体とした攻撃で戦う。また好物のセンベイを投げるセンベイ手裏剣も牽制にはもってこいの技だ。初心者でも使える。





▲センベイを投げて攻撃する。あんまし痛くなさそうだけどねぇ……。

◀タメ＋コマンド系の超必殺技。画面から消える高さで落とす超強力な投げだ。

▶ビッグ・ベア／GAROU DENSETSU 2
BIG BEAR



パワーが全て!

デカイ。画面内を埋め尽くしてしまうほどの巨体で、案の定スピードはトロイ。だが、パワーはでかく、敵にヒットすれば大ダメージを与えることができる。ジャイアントボムをうまく使えば、勝利は見えてくるぞ。





▲ダッシュ体当たり。長時間ためると大ダメージを与えることもできる。

◀この技を始めとしてつかみ系の技が多い、接近してチャンスをまとう。

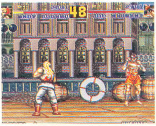
「餓狼2」はココが違うぜ!



新しい格闘ゲームのスタイルを築いた「餓狼2」の独特の魅力を紹介しよう。PC版が早く遊びたいよね。

ライン移動

ラインとは戦う場所のこと、この餓狼では舞台が2ラインあるんだ。つまり、手前ともうひとつ奥行きに舞台があり、自由に移動できるってこと。これを使えば敵の攻撃からとっさに逃げるのに使ったり、ラインを移動しての攻撃も可能だ。また、ライン飛ばし攻撃もあるぞ。



超必殺技

超必殺技は、体力ゲージが赤になってから初めて使える技。威力はでかいが、コマンドが複雑で、とっさに出ないケースも多い。これはもう、慣れるしかないかも。



▲テリーのパワーゲイザー。間合が遠いとあたらない。



◀舞の必殺忍蜂。コマンドは簡単で、すぐにだせる。

挑発

敵と離れている時に、挑発ができる。「龍虎の拳」では敵の必殺技ゲージを減らすのに使ったが、この「餓狼」では、特に意味はない。各キャラそれぞれのポーズが違う、お楽しみモードといったところか。



◀結構笑えるけど、やられちゃうぞ。

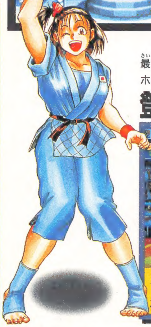
※画面はNEO-GEO版のものです。

ワールド・ヒーローズ2

WORLD HEROES 2



ハドソン
年内発売予定
6000円



ド迫力の必殺技と、とんでもなさすぎる個性を持つキャラが集まった噂の最新格闘ゲーム「ワーヒー２」。ネオジオ版では今月発売されたばかりのホカホカの新作も移植決定！　まさにハドソン様々だよな。

登場キャラは14人みんな個性派ぞろいだ!!



▲画面狭しと暴れまわる個性的なキャラが「ワーヒー２」の魅力。ボタンは３つしか使わないんだ。

プレイヤーが選択できるキャラクターは全部で14人。このほかにもあと２人のキャラが登場するんだ。

キャラはそれぞれ必殺技をいくつか持っていてコマンド系かタメ系で使用可能。またオリジナルのネオジオ版では、ノーマルモードの他にひとつの体力ゲージを削り合うデスマッチモードもあるんだ。

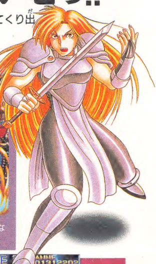
また、４ボタンパッドのネオジオ版だが、３ボタンでプレイできる。

必殺技だって、と〜んでもないぜっ!!

今や格闘ゲームではすっかりお約束となった「必殺技」。レバーを操作してくり出すコマンド技とレバーをためて攻撃するタメ技の２種類が代表的なものだね。もちろん、「ワーヒー２」もそのパターンを使う。比較的簡単なものが多いので、きっと誰でも簡単に技を繰り出せると思うぞ。

ただ、これはレバーでの話。もしこれをパッドでやるなら……と考えるとちょっと辛いものがあるかもしれないよね。でも対応ジョイスティックの発売の話もあるので、そこらへんは心配しなくてもいいかもね。

発売までのアーケードなどで腕を磨いておくのは忘れないように！





▲必殺技も当たらなければ意味はないけど、笑いをとるにはいいかも。



◀とにかく各キャラの必殺技は今までの格闘ゲームにはなかった妙？なものが多すぎる!!



◀見た目もハデだけど、威力も抜群。うまく当たった時は絶対気持ちいいもんね。

GO AHEAD! WE ARE BATTLE KIDS!

画面はすべてNEO・GEO版のものです。

ド迫力がケタ違い!!これがワーヒー2だ!!



▲必殺技の応酬。おいおい、真面目に戦おうぜ、なんて言いたくなるよな。



「ワーヒー2」は、「餓狼2」のような、ライン移動や超必殺技は持たない。また、ボタンも3つしか使用しないので、(しかも3つ目のボタンは投げに使用するので、基本的には2つかな)複雑な操作をあまり必要としない。そのかわりに、ボタンを押す長さによって威力が異なったり、小技の連打が使えるので、これによってスピーディな展開が味わえる。この小技にキャンセルをかけて必殺技を繰り出せば、かなり過激な戦い方ができそうだ。

と〜にかく体験すればわかるはず!!





とりあえずPC版の発売はまだ先になりそうなので、アーケードやNEO-GEOなどで一度体験してもらいたい。このキャラのド迫力はもちろん、背景のグラフィックの楽しさやバカバカしさは、一度見たら絶対病みつきになるはず。これが「ワーヒー2」の魅力のひとつでもあるからね。

今まで家庭用のハードで格闘モノはやったけど、アーケードはちょっと……と敬遠しがちだったユーザーも少なくないと思う。コインだってバカにならないしね(笑)。そんな君のためにも一刻も早くPCに移植してほしいよね。



◀まずはキャラを決めて技を覚えることからだ。



◀ようは慣れってことだよな。



※画面はNEO-GEO版のものです。

ココがちがう!ワーヒー2が並



必殺ワザがすごすぎる

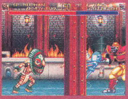
「ワーヒー2」に登場するキャラのどれもが豪快な必殺技を持っている。それがもうタダモノではないものばかり。でも見た目にはハデなんだけど、ほんとにこれ使えるの一、なんてのまであってとにかく、出して楽しく当たって痛い必殺技のオンパレードなのだ。その全14キャラを紹介しよう。



WORLD HEROES 2 マッドマン



精霊を操る謎の戦士。とにかく妙なキャラだ。



精霊を呼び出してぶつけるマッドマンアタック。妙でしょ。

WORLD HEROES 2 マキシマム



天才フットボーラー。冷酷無比な男だ。



ボールを力いっぱい相手にぶつけるアーモンドショット。

WORLD HEROES 2 リョウコ



柔道家のリョウコ。投げ技の得意なキャラだ。



ダッシュキックは飛び込み技に使える。投げはコマンド技だぞ。

WORLD HEROES 2 シュラ



ムエタイの勇者。真空飛び膝蹴りを使う。



真空飛び膝蹴りは画面外までぶっ飛ぶ迫力。コマンドも簡単。

WORLD HEROES 2 キャプテンキッド



大海賊のキッド。船の気合弾も出せるぞ。



サメ状のオーラをぶつけるシャークアッパー。真上のみの判定だ。

WORLD HEROES 2 エリック



バイキング族の誇り高き戦士。斧で攻撃。

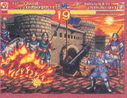


自らの気の力をたたきこむトールハンマー。威力抜群。

WORLD HEROES 2 ブロッケン



鋼鉄の肉体を持つサイボーグ戦士。



とにかくミサイルにランチャーにと武器攻撃が得意なブロッケン。

WORLD HEROES 2 マッスルパワー



破壊力抜群のパワーファイター。



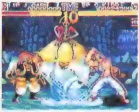
ボタンを3つ押しして出るマッスルのジャイアントスイング。

の格闘ゲームじゃないワケ!!



連続ワザがすごすぎる

そして「ワーヒー2」の攻撃パターンは、ボタン連打の連続技と押す長さによって変わる攻撃方法。これを知っているだけでバトルにも随分幅が出てくるんだぜ。



またキャンセルをかけて必殺技を使えば連続攻撃にも威力が増す。敵との間合を考えたりして有効に戦いたいよね。

ラスプーチン　WORLD HEROES 2



全てが謎に包まれた魔法使い。こいつも妙だぜ

ジャンヌ　WORLD HEROES 2



女剣士のジャンヌ。人気もダントツだぞ。

ドラゴン　WORLD HEROES 2



中国4000年の歴史が生んだ最強の拳法家。

J・カーン　WORLD HEROES 2



大陸の覇王。その最大の武器は持前のド根性。

ハンゾウ　WORLD HEROES 2



日本最強の伊賀忍者軍団の若き頭目、ハンゾウ。

フウマ　WORLD HEROES 2



伊賀忍者と双璧をなす風魔忍軍の頭目、フウマ

とにかく対戦が超燃えだ!!



◀熱きライバル同士の激突は手に汗握るぜ。一瞬でも気を抜くと敗北だぜ。

対戦格闘。ここ数年、急速にのびたジャンルであり、この先もすたれることのない確立したジャンルである。敵キャラとの間合、攻防の流れ、そして必殺技のタイミングと、対人間だから熱くなれる興奮は絶対にプレイしないとわからないはず。

もちろん、この「ワーヒー2」もその名作のひとつとなる作品だろう。発売前に機会があったら、ぜひ一度プレイしてもらいたい。

GO AHEAD! WE ARE BATTLE KIDS!

※画面はNEO-GEO版のものです。



元祖!100Mショック、

NEO-GEO100メガシリーズ第一弾となった「龍虎の拳」もPC移植決定！　接近戦になると画面がズームして、迫力ある戦いが楽しめたのも、この「龍虎」ならではだったよね。
8人のキャラも個性豊かで、何度でも遊べる格闘ゲームだ。また、敵として登場するボス格のキャラも手ごわくて、プレイヤーのやる気を奮い起こしてくれたっけ———。
PCユーザー期待の一本になりそうだぜ。



◀迫力ある技がバシバシ決まる！

龍虎はココが違うぜ!

▶接近戦は拡大画面に!!

「龍虎」の他とは違う最大の特徴は接近戦での拡大画面だ。これはキャラが接近すると画面がズームアップしてサイズの大きくなったキャラで戦えるというもの。このサイズは「龍虎」ならでは、超迫力の戦いが繰り広げられるぞ。

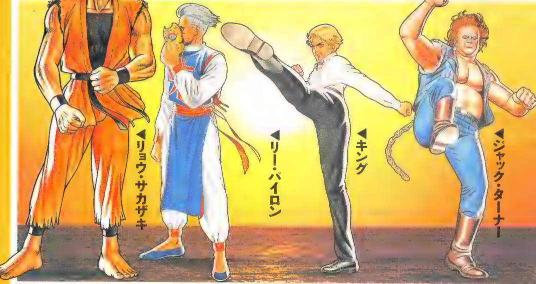


◀レバーさばきは慣れたよな。しっかり覚えたい。

▶必殺技もド迫力。ヒットした時の快感はグー。

8人の戦士が熱いストーリー

プレイヤーが選択できるのは下の8人のキャラ。それぞれ多彩な必殺技を持って戦うぞ。





▶気合いためやボーナスステージも迫力!

「龍虎」は体力ゲージの他に必殺技のゲージがある。これの範囲内で必殺技が使えるんだ。さらにボーナス・ステージでは体力ゲージを増やすことが可能だぜ。



▲[illegible]技が[illegible]る。



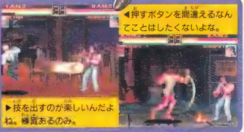




格闘G!!

▶必殺技も豊富にあるぜっ!!

[illegible]戦でのズームアップ画面なら迫力も段違いだぜ。
　コマンドが複雑なものもあるので、しっかり覚えておかないと、いざ！　って時に出ない場合があるから、みっちり練習しておきたいよな。
　[illegible]の友達がいたら早速[illegible]らおうぜ。

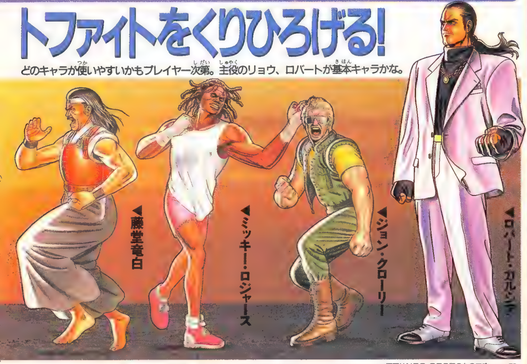


◀押すボタンを間違えるなんてことはしたくないよな。

▶技を出すのが楽しいんだよね。練習あるのみ。

トファイトをくりひろげる!

どのキャラが使いやすいかもプレイヤー次第。主役のリョウ、ロバートが基本キャラかな。



◀藤堂竜白

◀ミッキー・ロジャース

◀ジョン・クローリー

◀ロバート・ガルシア

GO AHEAD! WE ARE BATTLE KIDS!

※画面はNEO-GEO版のものです。

ROUND-2 最新4大格闘ゲームで燃えろ!!

GO AHEAD! WE ARE BATTLE KIDS!

DARK EDGE

●ダークエッジ／セガ

極めつけの3次元バトルだ!!

あたかも実際の舞台のような奥行きと3次元感覚で楽しめるダークエッジ。CGを思わせる秀逸なグラフィックと銃攻撃が可能なリアルアクションは必見の格闘ゲームだ。

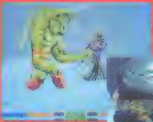




◀キャラも人間ばかりとは限らない。怪人やサイボーグも登場する。キャラは全[illegible]



▶[illegible]たブラッドとサイボーグのイエーガーの対戦。勝つのはどっちだ。



◀舞台も様々なシチュエーションがある。リアルでスピーディな戦いが繰り広げられるぞ。



▶キャラはそれぞれ銃攻撃[illegible]ルを展開することになる。迫力も違うぜ。

元祖格闘のメッカ! アーケ

GO AHEAD! WE ARE BATTLE KIDS!

FIGHTER'S HISTORY

●ファイターズヒストリー／データイースト

ツボを押さえて操作性もOK

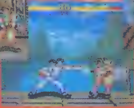
データイーストからの格闘ゲームは格闘ゲーのツボを押さえまくりの本格派「ファイターズヒストリー」[illegible]







[illegible]



▶対戦で燃えるのは必至。友達とゲーセンに行ったら、まずこれだよな。



●[illegible]も[illegible]しい。技を繰り出せればなお楽し[illegible]



▶[illegible]一気にせめて勝利を勝ちとろうぜ。手抜きは許されない。

格闘ゲームの元祖といえば、アーケード。「ストII」の新しいバージョンの話も出ているホットな市場の最新作を4作紹介しよう。ゲーセンで見かけたら、ぜひ試しに遊んでみてくれ。きっと気に入るはずだぜ。

GO AHEAD! WE ARE BATTLE KIDS!

MARTIAL CHAMPION

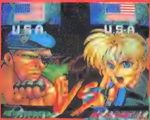
●マーシャルチャンピオン／コナミ



2人の女性キャラがグーだぜ!!

[illegible]りの「マーシャルチャンピオン」。キャラのデカさと技の豊富さが人気を呼びそうだ。

また女性キャラ[illegible]ってのはファン[illegible]



▲右が噂の女性キャラ、レイチェル。強いんだよな、これが。



▶[illegible]



●[illegible]小さく感じるほど。でも迫力[illegible]



▶もうひとりの女性キャラ、ティティ。[illegible]

ード格闘ゲーム大紹介!!

GO AHEAD! WE ARE BATTLE KIDS!

ナックルヘッズ

●ナックルヘッズ／ナムコ



4人同時バトルロイヤル可能!!

ナムコからのリリースは4人同時対戦が可能な[illegible]もう気分はバトルロイヤル。そりゃもうにぎやかなバトルができるってわけだ。



▲[illegible]ゃうけれどね。





▶[illegible]んなにないはずだ。

◀絶対白熱のバトルが楽しめることうけあいだ。



6人のキャラからプレイヤーをえらべ!!

ROUND-3

ゲーマー倉持直伝

究極の攻略

今月はケンのキャラ別攻略なのだーっ！



今月の一本

ストリートファイターII'

今月はキャラ別の攻略。ページの都合もあってケンしかできないけど、基本的にはそれほど戦い方は変わらないのだ。そのため他のキャラを使う人もこれを参考にしてもらえると思うぞ！

ゲーマー[illegible]の近況報告

ストIIといえばケン！あのムダといえる竜巻のスピードといい、相手の苦労を全て水の泡にするような連続技は最高。

今月は『ケン』を使って対人戦を攻略！

なぜケンを選んだのか？



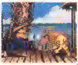
なぜ12人もいるキャラの中からこのキャラを選んだか？　理由は、"使いやすく、強い"からである。

ストIIではライバルのリュウとそれほど性能は変わらなかったが、これがダッシュになってから両極端ともいうべき程、お互い違うキャラに変貌。

もともと修業バ〇のリュウよりは、"修業？　何それ!?"的なケンのほうが性格に合っていて親しみやすいしね。

自分自身のプレイスタイルも"ネチネチ攻めるよりかは、連続技を使っていっきに叩きのめす"っていうほうが好きだしね。

1. 強い STREETFIGHTER II'



キャラ性能で見て、ケンはどのキャラに対してもそこそこ戦える強さがある（実力があればの話だが……）。



そのほかにも、真っ正面から入るジャンプ強パンチからの連続技がある、というのも強さの理由に入るだろう。

2. プレイしていて楽しい STREETFIGHTER II'





あとはこれ。ケンほど対戦していて面白いキャラはないと思う。これほど対人戦で暴れがいのあるキャラはいないのでは？（これって僕だけか？）とくに相手がピヨって連続技を決めたときの爽快感は格別（やられたほうは、たまったもんじゃないが）。これはケン使いの人ならわかるだろう。

実は『編集部対抗ストIIダッシュ大会』で優勝したキャラなのだっ!!



やったぜ、兄貴！　完全優勝!!
専門誌最強の栄誉に輝く!!

去る5月25日に新宿の「住友ビル」（あの三角の形をしたビルだ）の43階にある「住友クラブ」でダッシュの大会が行われたのだ。もちろんこの僕も出場（他にも月Pの編集長である塚原氏とれいちんも参加）。けっこう人数も集まり、異様に盛り上がったのだ！



僕の出た部門は"無差別級"。初めは各雑誌の強者同士で総当たり戦をし、勝ち数の多い人が決勝に残った。



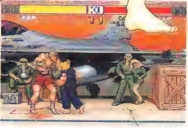
スピード・パワー共に、平均的な万能キャラ!!

対戦に入る前に!!

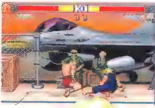


ケンを使う前に、基本的なことをまず覚えておいてもらおう。これはもう何度も言っていることだが、これぐらいができないようでは、お話にならない。とくに1の「間合をとりながら戦う」というのをできるようにしてもらいたい。連続技はそのつぎで充分。これだけは何度も対戦して覚えるしかないだろうな。

下の2つができないと…



この2つができない人はまず勝てないだろう。勝ったとしてもあまりうれしくはないハズだ。なぜかは分かるだろう。

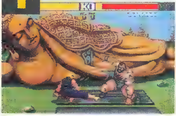


▲[illegible]な

これらのことができればOK!



1 間合をとりながら戦う!



これはかなり大事なこと。間合をとることを知らないと、攻めることはおろか、相手の攻撃を防いだり、よけたりすることができない。これだけは体で覚えるしかない。

2 連続技が多少使える!!

これはもう、必殺技を出せるようになるのと同じくらいのレベル。当たり前なこと。



▲[illegible]わけではないが、かなり重要。



◀[illegible]これくらいはできなくちゃー

『編集長～無差別級』まで3部門に分け勝負!!

STREETFIGHTERII'
～編集長部門～

この部門に出場したのは、月刊PCエンジンの編集長・塚原(右)。で、使用キャラはケン。んでもって相手はPCエンジンFANの編集長。試合はほとんど練習していないせいか、無念にも敗退。



STREETFIGHTERII'
～女性編集者部門～

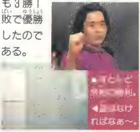
この部門の選手は、編集部の紅一点れいちん(右)。一回戦は不戦勝で勝ち上がり、二回戦からの勝負となる。使用キャラはチュン・リー。相手は、またしてもPCエンジンFANの女性編集者だ。



◀健闘したものの、敗れ[illegible]だ。

STREETFIGHTERII'
～無差別級部門～

この部門に出場したのはこの私。最初は総当たり戦で使用キャラはケンのみ。結果は6戦6勝。この後の決勝戦でも3勝1敗で優勝したのである。



◀[illegible]なければなぁ～。

ここからはキャラ別の攻略!!

基本性能の面ではかなり良いのだが…

ケンは他のキャラに負けないくらいの性能はある。ただ実際にこれをどれくらい引き出せるかで、強さは変わる。



ようするに“いかに使いこなせるか”ということだ。

ケンは奥が深いキャラなので、やり込めばやり込むほど強さを引き出すことができるだろう。



▲足技も正確に技を当てることで、初めて使える攻撃パターンなのだ。

▼必殺技もすべてコマンド入力タイプなので、正確にくり出すことが大事。



これだけは注意しておこう!

ケンを使うにあたって注意してもらいたいことがある。まず“必殺技の出し過ぎ”。とくに大昇龍の出し過ぎは、スキを突かれて逆転されかねない。なぜかというと、大昇龍は2発入って初めてダウンさせられるからだ。



「大昇龍」の出しすぎは危険!!

先ほども紹介したように、大昇龍は1発目（1000点昇龍）が当たっても相手はダウンしない。そのため2発目が当たらないと着地時に大きなスキができる。





「波動拳」の打ちすぎにも要注意!!



リュウと違ってケンは、波動拳を撃ったあとの硬直時間が長い。だから相手に波動拳を読まれると対処できないのだ。



▲こうなると、技を食らうしかない。



『II』ではケンとほとんど変わらなかったリュウ。ダッシュになってから、竜巻の上昇&下降中の無敵や、波動拳の硬直時間の短縮など、恐ろしい部分はある。しかしそんなものはケンの前では……やっぱり怖いなぁ。



◀リュウとの戦いは足払い合戦がメインとなるだろう。

[illegible]が意外に強いぞ!!

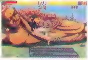


これがリュウの最大の武器といえる。それだけに返し方を知らないと辛い戦いを強いられる。竜巻に関しては防御して着地をねらうのがベスト。波動拳は撃ち合いにもっていくか、昇龍拳でよけよう。



◀波動拳は、連続して撃ってくるようなら、読んでジャンプ強パンチ

▶近い間合では波動拳を使わないようにしよう。竜巻の餌食になるぞ！



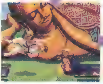
[illegible]!!

序盤は波動拳の撃ち合いや、竜巻からの投げなどに注意しながら足払いをくり出そう。それから少しずつ画面の端に追い込んでいく。どうしても画面の端に追い込めない場合はジャンプ強パンチからの地獄車を使うといいぞ！　画面の端に追い込んだら波動拳を撃ち、トリカゴ状態に。

これに耐え切れずジャンプしてきたら、1000点昇龍でたたき落とす。

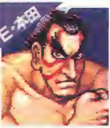


速攻で勝負をつけたい場合の方法は2つ。1つは、いきなりジャンプ強パンチからのアッパー昇龍をくり出し、相手をピヨらせるというもの。2つ目は、ジャンプ弱キックからの地獄車でハメるパターンだ。









E・本田の対戦はケンにとってそれほど辛くはないはず。ただ最初が肝心で、自分の間合にもっていけないと戦いづらい。もし、自分の間合にもっていけたら、まず負けることはないだろう（技さえきちんと出せればね）。



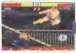
接近戦よりかは、距離をおいて戦え!!

本田に対して接近戦を挑むのは、ほとんど自殺行為に等しい。

上にも書いてあるように、序盤は投げ技などを使って距離をとるようにする。あとは波動拳の使い分けをして攻め、ジャンプしてきたら足払いか、ジャンプキックで迎撃すればOKだ。

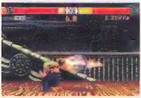


本田がジャンプしてきた場合の迎撃法はこれが最適。1歩踏み出すようにするといいぞ！





2つの必殺技はこれで返せるぞ!!



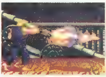
■百烈張り手

百烈張り手は出しながら歩けるようになった代わりに、手に判定が付いた。ここを付くのだ。



■スーパー頭突き

スーパー頭突きは間合によって返し方がまったく違う。もし返せない場合は防御するようにしよう。





チュン・リーも本田と同じく、間合をとって戦うことをおすすめする。とくに注意したいのは、中キックを使って攻めてくるタイプ。

これをやられるとかなり戦いづらくなる。もしこのパターンで来たら足技をもって勝負しよう。



▲ストIIに比べれば幾分か戦いやすくはなっているはず。

中キックを使って攻めてくる場合はこう戦う!!

ほとんどがこのパターンを使って攻めてくることだろう。これに対して有効なのは、やはり“足技”。



■強足払いで相討ちを狙う





▲相手が出すと同時に強足払いを出す。これ以外では、昇龍拳が有効だ。

画面の端に追い込んだら波動拳で攻める!!

序盤は足払い合戦をしつつ、ダメージを与えていこう。で、1度でもダウンさせることができたら、ジャンプ強キックから地獄車で画面の端にもっていくようにする。

画面の端に追い詰めたら波動拳に強弱を付けながら撃ち、ダメージを与えよう。



▲間合としてはケンを画面の真ん中より少し右におくようにする。それくらいの間合から波動拳を撃つのだ。くれぐれも読まれないようにね。

■相手が飛んできたら…？

相手がジャンプしてきたら迷わず昇龍拳。もし三角飛びをしてきたら、回り込んで画面の端に向かって投げ技をくり出す。ただ、どちらも硬直時間が解けている状態でのこと。解けてない場合は食らい投げを使おう。





▲撃つたと同時に跳ばれても、昇龍拳は間に合う。昇龍拳が出せない場合は、アッパーで返すとよい。



『II』に比べてブランカは強くなっているので、決して楽に勝てる相手ではない。真っ向勝負ではまず不利な戦いになるだろう。だから正面から攻めるよりは、相手の出方を伺いつつ戦うことをおすすめする。そのほうが楽だしね。



◀ジャンプ攻撃は恐ろしいものがある。昇龍拳で迎撃だー

距離をおいて波動拳、飛んできたら昇龍拳!

ジャンプ攻撃の迎撃法は大きく分けて3つ。この中でいちばん確実なのが昇龍拳だが、これはとっさに出せないとまるで意味がない。次に確実なのはジャンプ強キック（ロケッティア）だろう。これだと最低でも相討ちにもっていける。3つ目の足払いだが、これは間合によっては一方的にやられてしまう。これはあんまり使わないかも。

■迎撃法は大きく分けて3つ



1.昇龍拳

▲間合によって（近い場合は弱昇龍、遠い場合は大昇龍）使い分けよう



2.ジャンプキック

▲相手のジャンプの降り際をねらう。相手がジャンプしてから飛ぼう。



3.足払い

▲これはかなり危険だが、相手がこれの避け方を知らなければ確実に返せる。

ローリングアタックはジャンプで返すのがいちばん!



ブランカの最大の武器は素早さだろう。とくにこのローリングアタックのスピードは恐ろしいものがある。



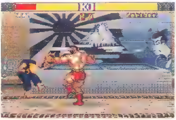
▲ローリングアタックを出してきたら、バックジャンプで間合をあける。



▲腕に自信があれば昇龍拳、なければ強パンチで落とそう。確実なのは弱パンチだ。

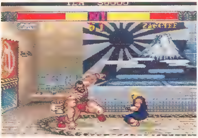


このキャラは、相手がスクリューパイルを出せるか否かで戦い方が大きく変わる。出せない場合は楽に勝てるだろうけど、出せるようならそうはいかないハズ。一度でも吸い込まれたらほとんど終わり、の恐ろしいキャラだ！



◀対空迎撃に使われると非常に厄介なダブルラリアットへ。

足払い合戦から、めくり攻撃へ!



■フェイントにひっかからないように!!

ザンギを使う人は大抵フェイントを使ってくる。下の2つのほかにも立ち中パンチや立ち強キックを使うようだ。

接近戦になって、わざと当たらないように技を出してくるときは足払いだ。



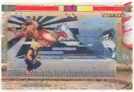


起き上がりは、いったん防御してから技を出す

対ザンギ戦でいちばん怖いのが、起き上がりのボディープレス。

ザンギにとってはこの技からスクリューにもっていくのが、メインとなる攻撃パターンだからね。起き上がり昇龍を出すしかない!?

■とにかくめくりボディプレスに注意!!



▲めくりボディープレスに対して有効な返し技は、昇龍拳か竜巻旋風脚（これは意外かもしれない）。

簡単に（？）返す方法としては、ボディープレスを防御して、着地を昇龍拳で返す、というもの。これがいちばん確実かもしれない。

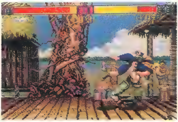






ダッシュになって弱くなったと言われているガイルだが、使う人によっては恐ろしい敵なのだ。

とくに"待ちガイル"。これをやられるとかなりツライ。基本的な戦い方は飛び道具の撃ち合いで画面の端に追いつめて波動拳連発。



◀相変わらず投げ技に関しては、鬼のように強いヤツだ。

波動拳でけん制しつつ、ジャンプ強パンチ→小昇龍!

まずはガイルを画面の端に追いつめることから始まる。

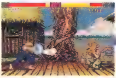
追いつめ方としては、波動拳連発でソニックを打ち消し、小竜巻で間合を詰め、また連発。波動拳の連発を読まれ、昇龍拳が間に合わない場合は、通常技の相討ちにもっていこう。

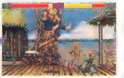
■少しずつ画面の端に追いこめ!

タメ技がコマンド技に勝つことはない。これを利用して、一定の距離から波動拳を連発。

端に追いつめたらまた波動拳を連発し、体力を削ろう。

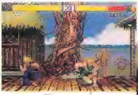
間合としては画面の真ん中より少し相手よりがよい。相手が飛んできた場合は昇龍拳か食らい投げだ。





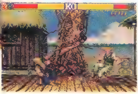
しゃがみ中キックは、強足払いで返せ!!

ガイルのしゃがみ中キックは強足払いで返そう。この技で返せば相討ちにはなるが、ダウンを奪うことができる。強足払いのほかにもしゃがみ弱キックでも返せるぞ!

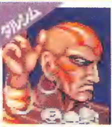


▲しゃがみ中キックが当たらない間合まで移動する。このときは立っていてもいいぞ!

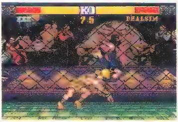
▼そして相手が中キックを出すまで待つ。で、中キックを出してきたら合わせるように強足払い。



このほかにもしゃがみ弱キックで返し、これにキャンセルをかけて波動拳で追加攻撃、というのもできるぞ! かなり難しいけどね。

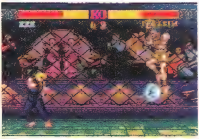


ダッシュのダルシムは前作に比べ戦いやすくなっているハズ。というより逆に有利に戦えるんじゃないかな。その理由はPC版では弱スラでジャンプ強キックをめくることができないからだ。これはダルシムにとってはツライかもね。



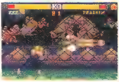
◀投げ技はゲーセン版より強いので注意しよう。

中間距離で出方をうかがい、ジャンプ強キックで攻める



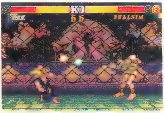
■波動拳の使い分けが大事なのだ

ダルシムに対しては、離れた間合から波動拳を撃つ戦法をおすすめする。ただ波動拳を連発するのではなく、強弱をつけて、よけにくくすることが大事。間合としては、画面の端と端くらい。これくらい離れていれば、たいていの技は返せるしね。



伸びてくる手足は通常技で相討ちを狙う

ダルシムの手や足は、昇龍拳よりは強キックや弱キック、アッパーなどの通常技で相討ちをねらうほうがダメージを与えやすい(コンピュータのケンのように正確に昇龍拳を出せれば別だけどね)。



◀技を出した瞬間にくり出すようにしよう。

■でも狙いすぎはピヨリのもと

これもねらいすぎると、ピヨるもととなる。あるていど間隔をおいてやるようにしよう。



◀一回でもピヨったらそこから逆転されかねない。これは何度もやってタイミングを覚えるしかないだろう。狙い目は立ち強キックがいいかもね。

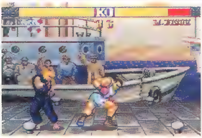


バイソンとの戦いはほとんどハメに近い形になるだろう。なぜかというと、画面の端に追い込んで脱出させないようにするからだ。ほかの戦い方でも平気だが、確実に倒すにはトリカゴにするのが手っ取り早いしね。



◀[illegible]

画面の端に追いつめ、波動拳を連発!!



■ダッシュ・ターンパンチは、これで返す!

バイソンといえばダッシュアッパー・ストレート。当然だがこれをメインで使って攻めてくることだろう。ここではそれぞれの迎撃法を紹介するぞ！



▼[illegible]



▲[illegible]

■「地獄車」でイッキに端へ

序盤は波動拳や通常技で牽制し、出方を見る。そして1回でもダウンを奪ったら斜めジャンプキックから地獄車でいっきに画面の端に転がそう。ジャンプキックはなるべく打点を低くして当てるようにする。打点が高いとパチキを食らう恐れあり。



▲[illegible]

■対空迎撃は通常技で!

端に追い込んだら波動拳を連発。これを跳んで避けてきたら、昇龍拳、もしくは強パンチか強キックで迎撃。もし迎撃できない場合は無理して技を出さずに防御。これでも間に合わない場合は……連続技の餌食になるだけだ（これだけはしょうがない)。



▲[illegible]



コイツほど戦いづらいキャラはいないだろう。スピードはいちばん早いし、リーチもかなり長い。そんでもって、必ず気絶から気絶へつなげられる連続技もある。とくに嫌なタイプは、こちらが技を出してから攻撃してくるヤツね。

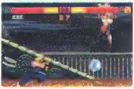


◀素早さに翻弄されて、何が何だかわからなくなることも。

通常技&波動拳でけん制し、飛んできたら大昇龍!!

これはいわゆる"待ち"を使ってくるタイプに有効。

初めにバックジャンプで間合をあける。接近戦にならないように注意して、波動拳や足払いで牽制する。できればツメを折りにいきたい。



▲ジャンプしてきたら強足払い。間合いに注意してね。

■立ち中パンチや強足払いが良い

上の2つの技は比較的バルログの攻撃（ツメ系）を返しやすい。中途半端な間合からくり出すのがコツ。



▲遠くても強足払いが当たる。タイミングは激ムズ。

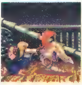
ローリングはこれで返せ!!

バルログの必殺技のローリング～はフェイントから対空迎撃までいろんな使い方がある。またこの厄介な技の返し方は、間合によって全然違う。ここではその間合によって違う返し方を紹介。これを知っているか否かで大きく戦局を変えるぞ！



▲ベストの返し方はこれ！　よほど引き付けないと当たらないので注意。

■近い間合



◀この場合はしゃがみ弱キックかパンチ。

■遠い間合



◀かなり早めに強足払いを出すようにする。

基本的にはこの2つの技で返すといいだろう。ほかにも足払いや、波動拳などでも返せるぞ！　すべてはタイミングにかかっているのだ。



タイプがリュウケンに似ているだけに、コイツも戦いづらい部類に入る。技自体もどれも強力で、攻撃を食らうとゴソっと体力が減る。ただ唯一の弱点があるとすればタイガーアッパーカットが無敵でないことぐらいかも。



◀必殺技の1つのタイガークラッシュ。超強力な技だ。

飛び道具の撃ち合いから間合をつめて戦う

序盤は飛び道具の撃ち合いに。もしくは奇襲攻撃（ジャンプ強パンチからアッパー昇龍）を仕掛けてしまう手もある。



飛び道具の撃ち合いではまず勝てないので、少しずつ間合をつめてジャンプ攻撃を仕掛けよう。

■あまり無理はしないように



▲波動拳の撃ち合いも、ムリをすると読まれて飛び込まれるおそれがある。



▲これだけは返しようがない。こうならないように撃ちすぎには注意しよう。

間合が近くなったら、足払い合戦へ

飛び道具の撃ち合いで間合が近くなったら、足技で攻めることをおすすめする。足技対足技だったらケンの方が有利に攻められるハズ。で、もし一回でもダウンを奪えたら、起き上がりをねらってジャンプ攻撃するといいぞ。



▲足技の基本は“相手が出してから技を出す”これしかない。

■強・中を使い分けるのがコツ



▼中キックの後に強キックを出すようにする。これが1つのパターン。

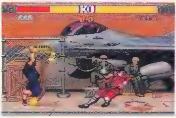


▲初めは中キックで牽制する。間合としてはけっこう近いぞ！

足技は1つの技だけを使うのではなく、いろいろ使い分けて初めて効果を発揮する攻撃パターン。これを覚えておくように。



こいつはキャラ性能はよいのだが、扱い方が難しい。で、対戦となるとその難しさのためか、ハメ技を使う人も多いことだろう。ケンにとってはハメ技自体はそれほど怖くはない。ベガ戦でホントに怖いのは、足技なのだ。



◀こうなると負けたのも同然。このあとに例の連続技が……。

中間距離から波動拳。飛んできたら大昇龍!!

まず、間合を離すことに専念しよう。接近戦だとサイコやダブルニーなどの攻撃を防ぎづらいからだ。初めに波動拳を連発し（読まれない限り、ヘッドプレス以外はほとんど昇龍拳で迎撃できる）体力を削る。飛んできたら早めに大昇龍をくり出そう。



▲この状態なら1000点昇龍をねらってもいいぞ！　もしくは回り込んで投げ。

■時々フェイントをまぜよう

時々フェイントを混ぜるようにすると効果的。

ただ、しつこくやると逆に読まれてしまうので、ほどほどにしておこう。



◀しゃがんでジャブ。波動拳の合間にやるようにする。



▶立ち弱キック。これも波動拳の合間に出そう。



▲サイコはめはパッドの1ボタンを連射しておくと、簡単に投げ返せるぞ。

サイコはめや、ダブルニーはめを使われた場合の返し方をここで紹介するね。

これを知らないとハメ技だけで負けることもあるので、覚えておいて損はない。

■サイコとダブルニーには昇龍拳



サイコクラッシャー

▲防御して着地を投げるか、起き上がり昇龍。



ダブルニープレス

▲ダブルニーは、一回防御して、昇龍拳を当てる。

BLACK HOLE ASSAULT
ブラックホールアサルト

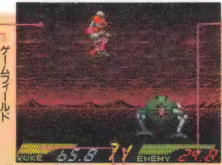
マイクロネット
7月23日発売／6800円

お待ちどうさまでしたっ!! [illegible]ックを教えるぞ。よ～っく読んで頭に叩き込んでおこうぜ!!

基本を覚えれば勝利が見える!!

まず、右の画面を見て欲しい。ゲーム画面の基本的な見方だ。最初はこれを覚えてしまえ！ "エネルギーゲージ" は体力なのでなくなると終わり。そして重要なのが "パワーゲージ" だ。この数値は必殺技を出すとき必要なものだからプレイ中は、"エネルギーゲージ" 同様気をつけなければならない。ちなみに数値が30以上ないと、必殺技は出せないぞ。そしてダメージを受けると、"エネルギーゲージ" 同様減ってしまう。"パワーゲージ" だけは、時間で回復する。

ゲーム画面の見方



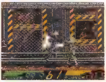
ゲームフィールド ▶ここで死闘を繰り広げるわけ。仕掛けのある所も！

パワーゲージ ◀この数値が青く(30以上)ないと必殺技は使えない。

エネルギーゲージ ▲いわゆるヒットポイント。すべてなくなるとゲームオーバーだ。

タイマー ▲この時間がなくなるとその時点でゲージの長い方が勝ち。

《以下の操作方法は、どのメカを使っている時でも同じだ!!》



右の操作方法は、移動関係のものだ。このゲームに防御はない。いかに素早く動くかがカギ!!

移動系		
	左・右	押した方向にキャラが移動する。
	上	ジャンプ。ナナメ上でもナナメジャンプ。
	下	キャラがしゃがむ。
	進行方向の逆	キャラが後ずさる。

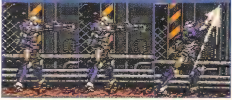
攻撃系	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	パンチ	必殺技	キック	膝蹴り	投げ	ジャンプキック	しゃがみパンチ	しゃがみキック	ホバーアタック



右は、基本を使った連続技だ。連続技の場合、ボタンを早く押せばいいってもんじゃない。確実にポン、ポン、ポン、って感じで押すといいぞ。又、キャラによって出る技が違うから、いろんなキャラで試してほしいね。そして、下の表が返し技だ。両方共タイミングが難しいので、何回も練習して、そのタイミングをつかんでほしい。ここには紹介していないんだけど、実はこの他にも隠し技があるらしいんだ。見つけしだい、激烈技で紹介するつもりだから、待っててチョ!!

連続技その1

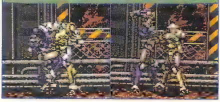
[illegible] ▶ [illegible] ▶ [illegible]



◀パンチを2発食らわした後にキョ～レツなアッパーが入る。

連続技その2

[illegible] ▶ [illegible]



◀膝げりの後のハンマーナックルで相手を地面に叩きつける。タイミングがシビアだぞ。

返し技

	[illegible]	[illegible]
下＋Ⅱ	投げ	受け身
逆方向＋Ⅰ・Ⅱ	ホバーアタック	返し投げ

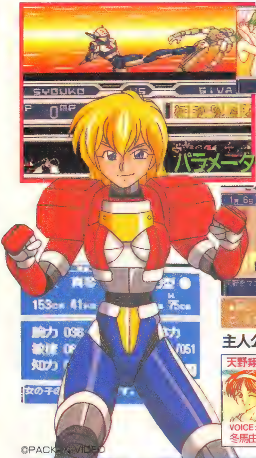
GO AHEAD! WE ARE BATTLE KIDS!

METAL ANGEL メタルエンジェル

パック・イン・ビデオ
8月末発売予定／7800円

[illegible]

格闘ゲームがまた一歩、美少女に近づいた!!



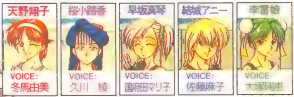


このゲームは基本的にはパラメータ・タイプのシミュレーション。5人それぞれの個性に合わせてトレーニング・メニューを選び、少女たちの各種戦闘能力をアップ。そしてフルメタルバトルの格闘大会へ。格闘戦はオートで行われるけど、キャラの能力によって必殺技が飛び出したり、激しい美少女バトルが見られるぞ！

パラメータゲームで美少女戦士を育てるのだ！



主人公5人娘の声優さんたちも決定したぞ!



パラディオン

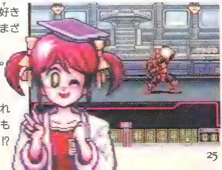
パック・イン・ビデオ
秋頃発売予定／価格未定

[illegible]

アクションの苦手なキミには頭脳派バトル!



登場ロボットは10数機。好きなタイプを選択したら、さまざまなパーツの組み合わせでその戦闘メカの能力を設定。その精緻な設定に合わせて壮絶な闘いをくり広げるぞ！もちろん2P対戦OK。これならアクション下手なきみも格闘チャンプになれるかも!?



ウレ線絶好調の格闘ゲーム。もっと楽しく、もっと僕たちの好きにしたいという願望をカタチにしてみました。いかがでしょう。

こんな格闘ゲームがやりたい!!

世に格闘ゲー数有れど、もっと自由な格闘ゲーがあってもいいんでないの？ そう、たまには発想をガラっと変えて、こんな格闘ゲーが欲しいってお願いしてみました。

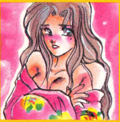
美少女対戦脱衣格闘育成ゲーム



やーっぱコレでしょう。今流行の格闘、美少女、脱衣、対戦をもりこんだお約束ゲー。うふうふアッハンなお色気ギャルが肌もあらわに激しい格闘バトルを繰り広げる、当然必殺技も、青少年の血液を沸騰させるかのごとくピチピチな技！

場合によってはモザイクがかかるものもある。

だが、しかし、それが目的であると同時に純粋な対戦格闘ゲーであるので、連続技、ハメ技はもちろん、当たり判定、めくりなど格闘野郎もうなるバランスをかもしだす。まさに格闘の決定版。ただ18歳未満のユーザーには販売できない。大人になるまで待とう。



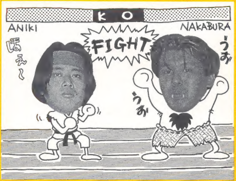
敵が負ける度に1枚ずつ服を脱がす。当然次のバトルはその格好で戦わなくてはいけない。

また、リプレイ機能がついていて、激しい戦いのさなか見逃したうっふんなポーズもゆっくり見れる。当然CDで音声は肉声。キャラ選択時にはプロフィールアニメが流れる。もちろん、主題歌つき。これで税込み1万2800円。よし買った！

- ●登場キャラは全部で12人。小学生から人妻まで豊富。
- ●衣装も選択できるシステム。下着も当然選択可能。
- ●勝つとパラメータで育成できる。
- ●ボーナスステージはミスコンテストに早変わり。

実写自分撮り込み格闘ゲーム





次に自分の写真を撮り込んで自分をキャラにしてしまう格闘ゲー。いろんなポーズを撮り込み音声も自分の声で出る。初期データはランダムで決めるが設定も可能。オリジナリティあふれる作品。

当然やることはひとつ。イヤな奴の写真を撮り込み敵としてボコボコにする(暗い)ってのは冗談で、自分が出演するバーチャル格闘ゲーとして、気合いの入り方も違う。勝利のポーズも大歓声の中でたたえられ、気持ちよく遊ぶことができる。また、データを持って友人との対戦も可能。

- ●必殺技も自分で作る。
- ●色替えで自分同キャラ対戦も。
- ●ビデオ撮り込みで動きもOK。
- ●ビデオ編集でよりいい男に。そうでない人はそれなりに……。

こんな格闘ゲームはいやだ

心理戦中心の格闘ゲーム



こんな格闘ゲームはいやだ!!



- ●登場キャラが全部老人。またはハ虫類。
- ●必殺技がパスワード入力形式。
- ●通信教育で習える。
- ●不気味なツボがついてくる。
- ●パンチしか出ない。
- ●キャラの顔に見覚えがある。
- ●CD-ROM 8枚組
- ●汗くさい
- ●ボスが1画面におさまらないほどでかい。で、一発くらうと即死。
- ●必殺技ごとにバグる。

- ●3人同時プレイができ、1人は審判。
- ●キャラがトイレタイムを要求する。で、ほっておくともらす。
- ●口で言うのと違う技が出る。
- ●キャラがプレイヤーを挑発する。
- ●口ではいえないくらいひどい
- ●霊がうつっている。
- ●ほんのりと甘い
- ●連続技をキャラが間違える。名はカツオ。
- ●バリバリ少女マンガの格闘ゲーム。
- ●オリンピックの正式種目になっている。
- ●宇宙人むけのメッセージが入っている。
- ●キャラに笑われる。
- ●プレイすると寿命が縮む。

PC ENGINE APPENDIX AUGUST. 1993 NO.56

進め格闘少年









GO AHEAD! WE ARE BATTLE KIDS!

月刊PCエンジン8月号別冊付録

1993年8月1日発行（毎月1回1日発行）第5巻第8号　通巻56号　平成元年3月3日第三郵便物認可

印刷・加藤整版印刷　岩岡印刷


scanned & edited
by kitsunebi